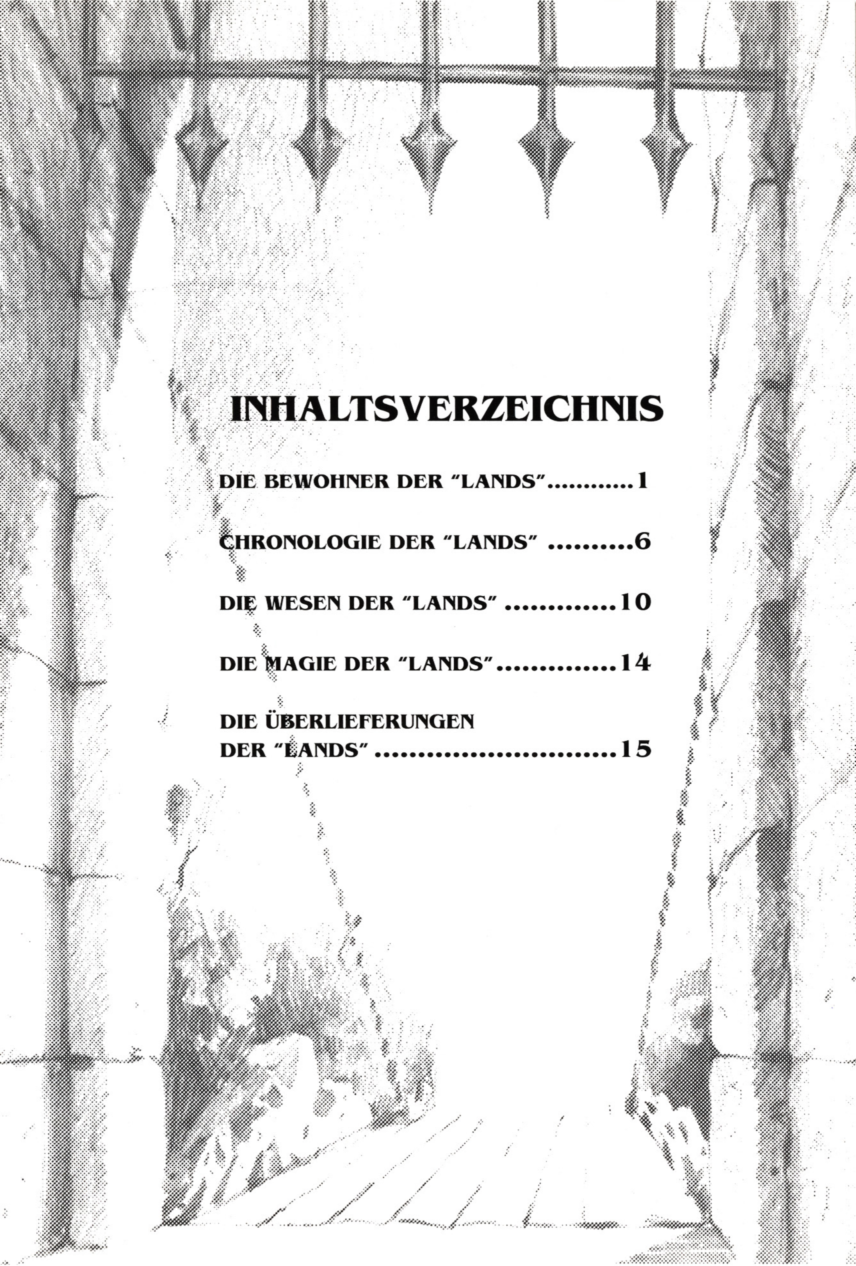


Die Geschichte von Lands of Lore

Westwood Studios

Virgin





INHALTSVERZEICHNIS

DIE VÖLKER DER "LANDS"



ährend die Regierungsdiplomaten gerne unterstreichen, daß es sehr wohl empfindungsfähige Wesen sind, die die "Lands" bevölkern, zeigt die Realität doch, daß nach dem Ketzerkrieg nur vier Völker übrigblieben, die tatsächlich ihr eigenes Schicksal bestimmen. Diese Wesen - Menschen, Hulinen, Thomgogs und Drakoiden - sind seit jenen Ereignissen als die "Herrschenden Völker" bekannt. Sie führen die Allianz der Weißen Armee im Kampf gegen die Dunkle Armee an.

Obschon die meisten Bewohner Gladstones Menschen sind, gibt es auch viele einzelne Abkömmlinge aller vier Herrschenden Völker, die Untertanen König Richards sind.

DRAKOIDEN



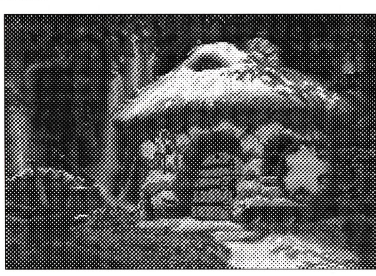
rakoiden sehen aus wie humanoide Eidechsen. Die meisten anderen Völker ekeln sich vor ihnen. Kaum einer findet die Drakoiden-"Kultur" sehr ansprechend.

Eine sichere Methode, mit einem Drakoiden Händel anzufangen, ist es, ihm den alten Witz vom Ursprung seines Volkes zu erzählen. Nach Volksüberlieferungen soll das Volk der Drakoiden nämlich "halb Mensch, halb Drache" sein. Tatsächlich gibt es zwischen Menschen und Drakoiden aller Wahrscheinlichkeit nach keine Verwandtschaft. Die Geschichte mit dem Drachen scheint da schon eher zuzutreffen.

Drakoiden haben eine ganze Reihe interessanter und ziemlich ekelhafter Tricks auf Lager, mit deren Hilfe sie in dieser schon von jeher äußerst rauhen Umgebung überleben können. Ihre gespaltene Zunge, die Schwimmhäute zwischen den Zehen, die doppelten Augenlider und die Fähigkeit, Gift zu spritzen, reichen im allgemeinen aus, jeglichen Kampf recht schnell zu beenden.

Drakoiden haben ein natürliche Neigung zur Magie und sind durchaus als eines der intelligenteren Völker der "Lands" zu bezeichnen. Ihre vergleichsweise geringe Stärke ist auf die seltsame Knochenstruktur zurückzuführen, welche aus der Tatsache resultiert, daß die Drakoiden von einer Spezies abstammen, deren Auffassung es war, daß die amphibische Fortbewegung die Lebensweise der Zukunft sei. Ihre Haut ist dagegen fast undurchdringlich und bietet so natürlichen Schutz.

Obgleich die Drakoiden Kaltblüter sind, haben sie doch starke Emotionen. Sie nehmen die Verantwortung ihrem eigenen Volk gegenüber sehr ernst. Dieses Prinzip schließt die übrigen Völker jedoch aus. Im allgemeinen behandeln die Drakoiden alle anderen Spezies wie Dreck.



Les Hulines



ie Hulinen sind ein Volk empfindungsfähiger hominider Katzenwesen. Wie bei den Menschen gibt es auch bei den Hulinen einige Variationen zum Hauptstamm des Volkes. Jene Hulinen, die dem dominanten Geschlecht angehören, sehen aus wie gigantische, zweibeinige Hauskatzen, ein wenig kleiner als der Durchschnittsmensch. Fellfärbung und -zeichnung sind ausgesprochen vielfältig, und die Deutung ihrer Körpersprache - der aufgerollte Schwanz, die zuckenden Barthaare und die sich drehenden Ohren - ist eine althergebrachte Kunst, die den meisten anderen Völkern verschleiert bleibt. Zwar sind Hulinen nicht ganz so stark wie Menschen, doch wesentlich gewandter.



Es ist durchaus möglich, daß die Hulinen nur zum Zweck der Kommunikation mit anderen Völkern eine Sprache entwickelten. Die meisten Hulinen haben erhebliche Schwierigkeiten damit, die Feinheiten der Anwendung von Zaubern zu erfassen. Dies rührt wahrscheinlich daher, daß sie erst so spät eine Sprache entwickelt haben. Sie empfinden es als beinahe unlösbare Aufgabe, die vielen abstrakten Konzepte der Magie zu verstehen und erweisen sich im Umgang mit Symbolen als nicht sehr effizient. Da sie nicht über Daumen zum Greifen verfügen, stellt auch der Gebrauch des Zauberstabs ein nicht zu unterschätzendes Problem dar.

Hulinengemeinden sind gut entwickelte, zivilisierte Orte. Soziale Umgangsformen müssen unbedingt befolgt werden, denn verhält sich jemand nicht gemäß dieser Regeln, so wird er schnell als "einer von diesen Wilden, die im Dschungel jagen" eingestuft.

MENSCHEN



as auch immer die Drakoiden behaupten: Es scheint kein Zufall zu sein, daß die Menschen zum dominantesten Volk der "Lands" aufstiegen. Sie sind eines der "Herrschenden Völker" und haben bewiesen, daß sie sich den verschiedensten ökologischen und klimatischen Gegebenheiten am besten anpassen können. Menschen sind das zahlenmäßig größte empfindungsfähige Volk der "Lands", doch gibt es gibt viele Abwandlungen und Einzelkulturen innerhalb des Volkes. In Gladstone selbst bestimmt dieses Volk durch König Richard und seine treue Gefolgschaft die Geschicke, doch die Mitglieder der Adelsgeschlechter anderer Völker (zumeist Thomgogs und Hulinen niedrigerer Ränge) ersuchen darum, König Richards Untertanen werden zu dürfen.

Die menschlichen Bewohner Gladstones sind ein einfaches, doch mutiges Volk. Nur durch ihre Standhaftigkeit ist es gelungen, die Dunkle Armee so viele Jahre im Zaum zu halten.

Gelehrte anderer Volkszugehörigkeit, die ihre eigenen Vermutungen über das "menschliche Problem" anstellen, sind der Auffassung, daß selbst bei Aufrechterhaltung des derzeitigen Bevölkerungszuwachses die Zersplitterung der Menschen in vielerlei Stammesgruppen zu unüberwindlichen Konflikten führen wird, so daß die Menschen keine echte Bedrohung mehr darstellen. Grundsätzlich gilt, daß ein Mensch ein Mitglied seiner eigenen Art stets am verbissensten bekämpft. Dennoch haben die menschlichen Bewohner Gladstones unter der Führung des alten königlichen Geschlechts im Kampf gegen die Dunkle Armee stets unerschütterliche Einigkeit gezeigt.



THOMGOGS



Die vierarmigen Thomgogs blicken voller Stolz auf eine Geschichte des mystischen Kults und der Philosophie universeller Brüderlichkeit zurück.

"Stirbt" ein Thomgog, dann verläßt die "Seele" den leblosen Körper, verwandelt sich in einen "Samen", der in fruchtbarem Boden Wurzeln schlägt, und wird etwa ein Jahr später im Körper eines jungen Thomgogs wiedergeboren. Die genauen Einzelheiten dieses Vorgangs bleiben eines der größten Geheimnisse der "Lands", doch es genügt zu wissen, daß ein Thomgog nicht endgültig getötet werden kann. Er wird ganz einfach durch die geheimen Kräfte der Reinkarnation mit einem neuen Körper ausgestattet - und erhält sich oft auch in seinem neuen Leben eine gesunde Abneigung gegen jenes Wesen, daß seine letzte Inkarnation gewaltsam beendet hat.

Dies ist der Grund, so die Gelehrten, weshalb die Thomgogs die Kunst des Verzeihens so gut beherrschen - oder zumindest, warum ihre Lebensart so sehr von der Philosophie geprägt ist. Die vernunftbegabten und außerordentlich geduldigen Thomgogs werden überall in den "Lands" als Diplomaten, Unterhändler und Vermittler geschätzt.



Aufgrund ihrer enormen Stärke und ihren beiden zusätzlichen Arme sind Thomgogs auch als unvergleichliche Krieger anerkannt. Hier mag sich der wahre Schlüssel zu ihrem diplomatischen Geschick finden. Und daher rührt auch der Grundsatz: "Sprich sanft und habe stets einen Thomgog zur Seite."

CHRONOLOGIE DER "LANDS"



NBEKANNTE URSPRÜNGE

Man weiß nicht sehr viel über jene Zeit, als die "Mächte der Vergangenheit" die "Lands" ins Leben riefen. Nur wenige der "höheren" Völker behandeln dieses Thema in ihrer Geschichte oder Mythologie. Die meisten Chronologien beginnen mit dem goldenen Zeitalter, dem Altertum. Was davor geschah, liegt im Dunkeln, doch es war eine düstere, geheimnisvolle und furchteinflößende Zeit, von der man nicht spricht.



AS GOLDENE ZEITALTER

Während des Altertums, auch bekannt als das Goldene Zeitalter, zogen wilde Stämme durch die "Lands" und beherrschten alles und jeden. Die meisten Geschlechter betrachten jene Zeit als ihren Ursprung und die Völker des Altertums als ihre Götter, waren sie nun gütig oder grausam. Während dieser Zeit des "goldenen Friedens" mangelte es den Völkern an nichts, es gab keinen Grund, sich gegenseitig zu bekriegen, und die Götter sorgten gut für sie.



ER KETZERKRIEG

Niemand kennt die Gründe für diesen Konflikt, doch der Ketzerkrieg führte zum Fall der Völker des Altertums. Es ist nicht bekannt, wer diese unselige kriegerische Auseinandersetzung begann, welche Völker sich bekämpften und aus welchem Grunde. Eine weitverbreitete Theorie besagt, daß dieser düstere Krieg Resultat eines Konfliktes zwischen zwei Völkern des Altertums war, die über enorme Macht verfügten und von arglistigen Beweggründen getrieben wurden.

Während dieser Periode versanken die "Lands" in Chaos und Anarchie. Dieser Krieg löschte einen großen Teil der fortschrittlichen Denkweise der einzelnen Völker aus, schuf den Nährboden für die Dunkle Armee und brachte die ungebändigte Kraft der Magie über das Land. Die Völker des Altertums verschwanden vom Angesicht der Erde, und zurück blieb nur der Mythos.

Der Ketzerkrieg setzte dem Goldenen Zeitalter ein Ende. Nach jener schrecklichen Ära wirkt jedes andere Zeitalter vergleichsweise gut und richtig. In den alten Büchern und Überlieferungen ist oft von der "Verfolgung" oder der "Großen Jagd" die Rede - je nachdem, aus welchem Blickwinkel diese Geschehnisse betrachtet werden.



UNKLE ZEITEN

Nach dem Zerfall des Goldenen Zeitalters versank die Welt in Düsternis. Die verschieden Geschlechter fielen in ihren primitiven Urzustand zurück, da sich die Völker des Altertums gegenseitig fast gänzlich ausgelöscht hatten. Zwischen den einzelnen Völkern gab es nunmehr keinerlei formelle Verbindungen. Jedwede Handelstätigkeit hatte ein Ende gefunden.

Die Überlieferungen verschiedener Völker berichten jedoch, daß dies auch die Zeit der größten Forschungsreisenden war, die ihre seltsamen Abenteuer in fremden Ländern zu Papier brachten. Die Geschichten jener Reisenden hätten sicher weniger Gehör gefunden, wäre die Welt in dieser Periode der Stagnation nicht so grenzenlos öde und langweilig gewesen. Wahrscheinlich bauten bis dahin unbekannte Magier ihre Macht zu legendären Ausmaßen aus, betrachtet man im Vergleich dazu die eher jämmerlichen Versuche der primitiven Medizinmänner, die zu jener Zeit ihre Heil- und Zauberkunst ausübten.

Es war eine sehr romantische Periode - vor dem Hintergrund einer recht ereignislosen Existenz erschien jede neue Entdeckung phantastisch und aufregend. Vergleicht man jene Ära mit den Ereignissen, die die "Lands" später beherrschen sollten, kommt man zu dem Schluß, daß sich im Dunklen Zeitalter wirklich nur sehr wenig tat. In Ermangelung von schriftlich überlieferten Beschreibungen dieser Epoche erscheinen Werke wie "Die Abenteuer eines Forschungsreisenden" und die ersten Zauberbücher von der Hand des erstaunlichen Magiers Bannon wie wunderbare Errungenschaften, geschaffen aus dem Nichts.

Aufgrund der Rastlosigkeit der Forschungsreisenden ist diese Periode auch als das "Zeitalter der Wanderer" bekannt.

Dies war eine Ära legendärer Gestalten und ihrer Heldentaten, doch auch eine Zeit geringer zivilisatorischer Fortschritte.



EITHISCHE KREIGE

Die Ethnischen Kriege bestanden aus zahlreichen kleineren kriegerischen Auseinandersetzungen, die nicht miteinander in Verbindung standen und sich über mehr als ein Jahrtausend zogen. Alles begann mit einem relativ geringfügigen Konflikt, doch daraus resultierend erwachten die Völker endlich aus ihrem Dämmerzustand und begannen, miteinander zu kommunizieren, Handel zu treiben und zu kämpfen. Zu diesem Zeitpunkt waren die meisten der höherstehenden Arten in ihrer Entwicklung bereits so weit fortgeschritten, daß ein Krieg durchaus profitabel sein konnte.

Auch hier hängt es vom Blickwinkel ab, wie man diesen Konflikt bezeichnen möchte - er ist sowohl als die "Expansion" als auch als "Zeit der Tränen" bekannt. Die "Lands" ähnelten zu jener Zeit einem riesigen Brettspiel. Territorien wurden erkämpft und wieder verloren, und all das geschah in einer derartigen Geschwindigkeit, daß es den Historikern nicht gelang, den Überblick zu behalten. Die meisten der höheren Völker gewannen genausoviel Land hinzu, wie sie verloren. Ganze Völker wurden durch Kreuzzüge und Vertreibung in andere Regionen verdrängt.

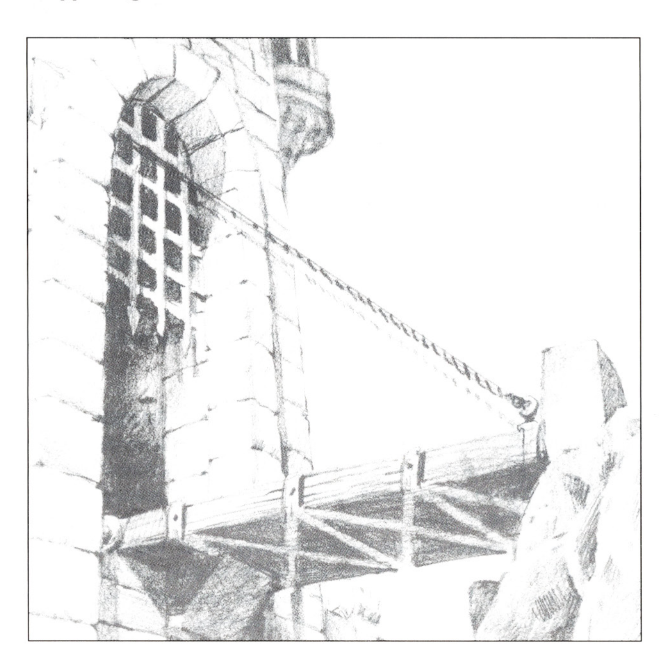
Während jener Periode wurden einige Stämme gänzlich ausgelöscht. Dieser anhaltende Zustand des Chaos' führte jedoch dazu, daß nur die widerstands- und anpassungsfähigsten Völker überlebten. Das Resultat war letztlich, daß die "höherstehenden" Völker des Altertums - die Menschen, Drakoiden, Hulinen und Thomgogs des oberen Kontinents - die Vorherrschaft über die "Lands" etablierten.



IE ENTSTEHUNG DER DUNKLEN ARMEE

Nach den ethnischen Kriegen marschierte die Dunkle Armee über den "Schlund des Verderbens" hinaus, um die guten Menschen der "Lands" auszuplündern. Wer weiß, wo die treibende Kraft hinter der grausamen Dunklen Armee ihren Ursprung hatte? Vielleicht waren die Dunklen Völker einfach nur ein wenig rauher, primitiver und weniger beliebt? Die Dunkle Arme hieß all jene willkommen, die beim Aufbau der Regentschaft mitwirken wollten.

Die Wurzeln der Dunklen Armee reichen sehr weit zurück. Möglicherweise begann alles während des Ketzerkriegs, vielleicht sogar während des Goldenen Zeitalters. Frühe Ausläufer der Dunklen Armee richteten einigen Schaden an, doch war es damals nicht gang und gäbe, über aktuelle Ereignisse Buch zu führen: Wenn ganze Zivilisationen durch natürliche oder auch unnatürliche Gründe ausgelöscht werden, dann denkt niemand daran, Banalitäten wie die Uniform-Insignien einer bestimmten Armee für die Nachwelt festzuhalten. In ihrer Anfangszeit war die Dunkle Armee für eine ganze Reihe von Greueltaten verantwortlich, und es erscheint nicht unwahrscheinlich, daß eine der Splittergruppen, die während des Ketzerkriegs entstanden, ein Vorläufer dieser Gruppierung war.



DIE WESEN DER "LANDS"



Amazonen

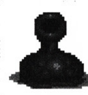
Amazonen greifen doppelt so schnell wie die meisten anderen Krieger an, tragen jedoch nur wenig Rüstung und sind sehr kälteempfindlich.



Aasfresser

Aasfresser werfen klebrige Netze aus, mit denen sie ihre Opfer einfangen. Ihre dicken Schuppenhäute sind feuerunempfindlich, doch sie hassen die Kälte. Es hat wenig Zweck, Waffen mit Schneiden gegen sie einzusetzen - große Schlagwaffen erweisen sich als wesentlich wirksamer.

Banditen



Ein jeder Wegelagerer strebt danach, einst zum Banditen zu werden. Banditen nennen bessere Waffen ihr eigen, tragen stärkere Rüstungen und sind im allgemeinen gewandtere "Schläger" als die Wegelagerer.

Bogenschnecken

Fühlen sich diese Kreaturen bedroht, so schießen sie Giftpfeile ab. Große stumpfe Waffen sind die wirksamsten Mittel zur Abwehr der Bogenschnecken.





Eisenfresser

Wenn diesen Metallvertilgern der Speichel aus dem Maul tropft, dann ist dies nicht nur ekelerregend: Die ätzende Substanz kann selbst metallene Waffen und Rüstungen zerfressen. Falls Sie Ihr edles Schwert gerne behalten möchten, dann sollten Sie diese Kreaturen nur mit einem Sicherheitsabstand angreifen.

Erscheinung

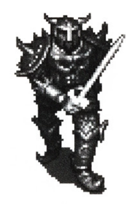
Sollten Sie je auf eine Erscheinung treffen, dann gibt es nur eins: Ergreifen Sie die Flucht! Zaubersprüche und Waffen gehen ohne jede Wirkung einfach durch sie hindurch. Sie müßten schon über besondere magische Fähigkeiten verfügen, um diese Schreckensgestalten zu vertreiben.



Flugspinnen



Der Biß der Flugspinne ist recht schmerzhaft und oft giftig. Ein guter Feuerball-Zauberspruch und ein umfangreiches Sortiment von heilenden Substanzen kann hier Abhilfe schaffen.



Gespenster

Seit vielen Jahren halten die Gespenster des Weißen Turmes jeglichen Besucher erfolgreich von ihrer Domäne fern. Wenn es überhaupt einen Weg geben sollte, sie zu besiegen, dann ist das sicher nicht die Anwendung kalten Stahls oder gewöhnlicher Zauberkräfte.

Gorkhas



Gorkhas sind hervorragende Kämpfer, insbesondere wenn sie sich in ihrem natürlichen Habitat, den Sümpfen, befinden. Sie sind sehr anfällig gegenüber Stichwaffen, und werden sie aufgespießt, so bedeutet dies meist ihr Ende. Gegen die Kräfte der Magie sind sie jedoch gut gefeit.

Höhlenbewohner



Höhlenbewohner sind primitive, humanoide Wesen, die in den Höhlen unweit von Gladstone ihr Dasein fristen. Sie bewegen sich nur sehr langsam, verstehen es jedoch, die riesigen Keulen, die sie hinter sich herschleppen, mit erstaunlicher Wucht einzusetzen.



Keiler

Große, wilde Eber durchstreifen die Wälder Gladstones. Die Jäger haben von jeher versucht, diese hinterhältigen Kreaturen mit ihren Schußwaffen zu erlegen.

Kabale-Krieger

Die gesamten Elitekräfte der Dunklen Armee setzen sich aus Kabale-Kriegern zusammen. Sie sind äußerst hart im Nehmen, ausgezeichnete Fechter, und sie werden unter keinen Umständen das Weite suchen. So mancher hiesige Witzbold hat schon behauptet, daß ein Kabale-Krieger selbst dann nicht zu kämpfen aufhört, wenn er tot ist - aber das ist nur ein dummer Aberglaube, nicht wahr?



Minotaurus



Der Minotaurus ist nicht nur durch die abstossende Beschaffenheit seiner Haut, sondern auch durch einen ziemlich unerfreulichen Familienstammbaum gekennzeichnet. Seine Singstimme - oder, besser gesagt, sein Gebrüll - kann erheblichen Schaden anrichten. Sie sollten nicht einmal im Traum daran denken, mit diesem Wesen Freundschaft zu schließen.



Ork

Orks sind humanoide Monsterkreaturen mit sehr beschränkter Intelligenz. Das einzige, was sie wirklich beherrschen, ist die Kampfkunst. Stumpfe Waffen könnten ihre dicken Felle durchdringen.

Ork, großer

Große Orks sind riesige Verwandte der Orks, die unseligen Produkte des Inzests. Aufgrund ihrer massiven Gestalt ist es so gut wie wirkungslos, mit stumpfen Waffen auf sie einzuschlagen.



Pentrogs

Pentrogs sind nicht halb so hart, wie sie erscheinen. Die beste Methode, sich gegen sie zur Wehr zu setzen, ist der Einsatz von Feuer.

Rattenmänner

Die Klauen des Rattenmannes schlagen tiefe, infizierte Wunden, die schon bald zu schwären anfangen. Begegnen sie einer dieser wandelnden Scheußlichkeiten, dann greifen Sie sie schnell mit einer Waffe mit Klingen an.



Rieseneidechsen

Rieseneidechsen haben Greifzungen, mit denen sie ihren Gegnern Waffen und andere Gegenstände entreißen können. Stumpfe Waffen sind das beste Rezept gegen diese Tiere.



Riesenhornisse

Der Stich der Riesenhornisse durchstößt selbst die härteste Rüstung. Zur Abwehr kann Feuer empfohlen werden.

Schimmler



Schimmler sind grauenerregende, bucklige Leichen im Zustand fortgeschrittener Verwesung. Obschon sie gegen Kälte und Säure immun sind, fürchten sie das Feuer wie der Teufel das Weihwasser.



Sumpfklumpen

Bei diesen seltsamen Wesen handelt es sich um wandelnden Sumpfschlamm. Gelingt es Ihnen nicht, diese Wesen bei Ihren Reisen durch Sumpfgegenden zu meiden, dann kann Ihnen ein guter Magier Beistand leisten, der den Zauberspruch "Einfrieren" beherrscht.

Vogelwürmer



Die sich windenden Vogelwürmer sind gegen die meisten herkömmlichen Kampfwaffen gefeit. Jeder Wurmjäger sollte sich lieber auf sein Zauberbuch verlassen.



Wegelagerer

Die Wegelagerer, die auf den Pfaden des Nordlands ihr Unwesen treiben, sind gewöhnliche Straßenräuber. Im allgemeinen sind sie mit Keulen und Streitkolben bewaffnet.

Die Magie der "Lands"

Es handelt sich hier um Zaubersprüche für den gewöhnlichen Anwender. Diese rudimentären Zauber stehen all jenen Bewohnern der "Lands" zur Verfügung, die sich ein Grundwissen über die magischen Elemente angeeignet und einige Zeit auf die Beherrschung ihrer Zauberfähigkeiten verwendet haben, und die außerdem ein Zauberbuch besitzen.

Heilen

Der einfache Zauberspruch "Heilen" gibt einer verletzten Person normalerweise ihre volle Gesundheit zurück. Dieser Zauberspruch kann bei den meisten höherstehenden, empfindungsfähigen Völkern erfolgreich angewendet werden. Dennoch ist es selbst den versiertesten Magiern bisher nicht gelungen, die Toten mit Hilfe dieses Zauberspruchs wieder zum Leben zu erwecken - versuchen Sie es also gar nicht erst.

Stromschlag

Durch diesen Zauberspruch wird ein geringfügiger elektrischer Schlag freigesetzt, der über die Hände des Aussprechenden sein Ziel erreicht. Der Stromschlag ist zwar ein recht einfacher Zauber, doch in den gefährlichen "Lands" kam er schon so manchem zugute.

Feuerball

Durch diesen Zauberspruch werden Flammenkugeln freigesetzt und in das Sichtfeld des Aussprechenden geschleudert. Sie treffen alles, was sich in Reichweite befindet. Leider ist dieser Zauber in Zeiten des Krieges der beliebteste, wovon viele völlig verbrannte Gegenden zeugen.

Einfrieren

Dieser Zauberspruch setzt die Temperatur am Ort der Anwendung unter den Gefrierpunkt herab. Dies ist ein recht gebräuchlicher Zauberspruch, der im Haushalt gerne dazu verwendet wird, Lebensmittel haltbar zu machen. Es wird vielfach berichtet, daß einige ewig Unzufriedene diesen Zauber auch zu zerstörerischen Zwecken einsetzen.

Blitzschlag

Wird dieser Zauberspruch angewendet, dann schlägt ein mächtiger Blitz direkt vor dem Aussprechenden ein.

Todesnebel

Durch diesen Zauber werden die Ahnen des Aussprechenden gerufen. Sie entsteigen ihren Gräbern und vernichten seine Feinde. (Im allgemeinen steht man mit seinen Ahnen schließlich auf gutem Fuß). Nicht sehr respektvoll, aber durchaus nützlich, wenn alles andere versagt hat.

DIE ÜBERLIEFERUNGEN DER "LANDS"

Die Urbish Minen

Ort des Reichtums, Schlund des Verderbens



ber Generationen, lange bevor die Urbish-Minengesellschaft gegründet wurde, waren die Urbish-Höhlen eine Falle für Helden, insbesondere die von der Sorte, die Kerker plünderte. Die Urbish-Minen waren stets ein Ort des Reichtums. Begab sich ein besonders Wagemutiger in die Höhlen hinab, so fand er häufig wunderbare Schätze. Doch die Höhlen bargen auch schreckliche Gefahren. Dieser Ort war verflucht! Der volkstümliche Name für die Minen ist "Schlund des Verderbens". Die wenigen Menschen, denen es gelang, das Tageslicht wieder zu erreichen, bezahlten ihre waghalsige Unternehmung meist mit ihrem Verstand. Nicht selten wurden sie von furchtbaren Krankheiten heimgesucht oder waren gar zu Untoten geworden!



Vaelans Schlüssel

ichtsdestotrotz geschah es vor etwa vier oder fünf Generationen, daß der unglaubliche Vaelan aus dem Volk der Sidari dem Schlund des Verderbens entkam. Sieben Jahre zuvor hatte man ihn aufgeben und für tot erklärt, und nun war er zurückgekehrt. Er war nicht nur sehr lebendig und durchaus bei klarem Verstand - er war auch sehr, sehr reich. Nie berichtete er von seinen Begegnungen oder Erlebnissen in den Urbish-Höhlen, doch er behauptete steif und fest, jederzeit dorthin zurückkehren zu können, ohne daß ihm irgendein Leid geschehe. Er bewies es auch, indem er häufig hinabstieg und mit reicher Beute zurückkehrte. Er sagte, er kenne eine geheime Methode, die Dämonen zu zähmen, doch dieses Geheimnis... nun ja, er behielt es für sich.

Und Vaelan stieg immer wieder hinab und kehrte eins ums andere Mal mit phantastischen Reichtümern zurück!

Welcher Art seine Macht über die Höhlendämonen auch immer gewesen sein mag, gegenüber den Bewohnern der "Lands" blieb sie wirkungslos. Der bescheidene Vaelan, der sieben Jahre in den unterirdischen Höhlen überdauert hatte, überlebte inmitten seines eigenen Volkes nicht ein einziges Jahr. Er wurde um seines Geheimnisses willen gemeuchelt.

Der Gutsherr des Hauses Urbish, auf dessen Lehen die Höhlen

lagen, behauptete, für Vaelans Tod keinerlei Verantwortung zu tragen. Natürlich nicht. Als der Gutsherr jedoch an das Geheimnis der der Höhlen gelangte - nun ja, was sollte man dazu sagen? Da Vaelan keine Erben hinterließ, stellte er gesetzliche Ansprüche an dessen Geheimnis (das mittlerweile als Vaelans Schlüssel bekannt war, obgleich nie bewiesen wurde, ob es sich tatsächlich um einen Schlüssel handelte), da die Höhlen rechtlich sein Eigentum waren.

Die Urbish-Minengesellschaft



Der Gutsherr stieg nun, mit Vaelans Schlüssel ausgerüstet, in die Höhlen hinab, verschwand für zwei Wochen und kam dann zurück - leichenblaß, völlig verängstigt und an der Grenze zum Wahnsinn. Auch nachdem er sich einigermaßen erholt hatte, kamen keine Schätze zum Vorschein. Und doch - er war schließlich ein Gutsherr, wer kann also mit Sicherheit behaupten, daß er wirklich nichts gefunden hatte? Augenscheinlich hatte er durchaus etwas entdeckt, denn er gründete unverzüglich die Urbish-Minengesellschaft und begann mit der Besessenheit eines Verrückten, in den unteren Ebenen der Minen zu schürfen.

In den Zeiten der Urbish-Minengesellschaft traten aus dem "Schlund des Verderbens" keine Schätze mehr hervor, die mit Vaelans sagenhaftem Fund vergleichbar gewesen wären, doch bargen die Minen reiche Erzvorkommen, die in der Geschichte der "Lands" ihresgleichen suchten. Überraschenderweise fand der Gutsherr trotz der furchtbaren Vergangenheit der Urbish-Höhlen ohne Schwierigkeiten willige Arbeiter. Von überall her kamen geldgierige Menschen in Strömen, um ihm ihre Dienste anzubieten. Sie alle wurden von der Hoffnung getrieben, von den Aufsehern unbemerkt ein paar Goldbrocken oder Edelsteine - oder was immer sich sonst in den Minen verbergen mochte - aus den Bergwerken schmuggeln zu können.

Diese Einwanderungswelle von Völkern aus den ganzen "Lands" erklärt die äußerst vielfältige Bevölkerung Gladstones und seiner näheren Umgebung.

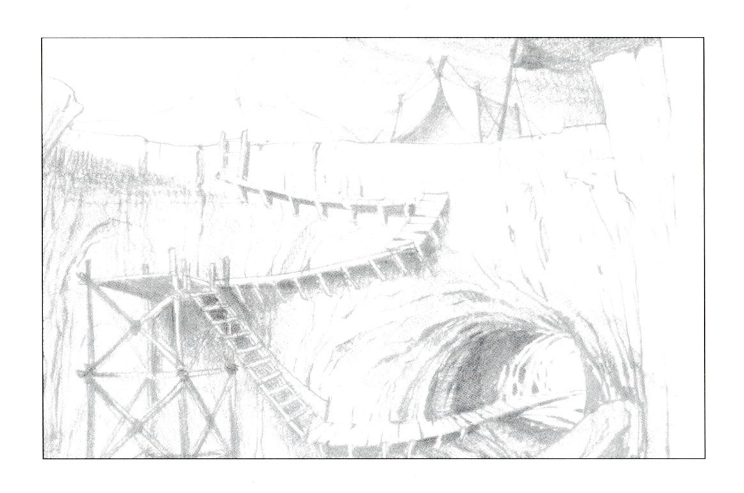
Der Gutsherr war mit großen Reichtümern gesegnet, seine Vorarbeiter lebten im Wohlstand und selbst die Einwanderer, die meilenweit gereist waren, um in den Urbish-Minen Sklavenarbeit zu leisten, gelangten durch die Edelsteine, die sie aus dem Schlund des Verderbens schmuggelten, an viel Geld. Doch zweifelsohne lag ein Fluch auf ihnen.

Was auch immer Vaelans Geheimnis gewesen sein mochte,

der Gutsherr schien es nur zum Teil zu kennen. Es ging das Gerücht um, daß es seinem Herzen an Reinheit mangelte und er deshalb den bösen Mächten der Urbish-Höhlen nicht so widerstehen konnte, wie es Vaelan gelungen war. Doch die Leute, die diese Ansicht vertraten, waren arme Bauern - was wußten sie schon? Und doch: Kurz nachdem man in den Urbish-Minen mit dem Abbau begonnen hatte, geschah eine Katastrophe nach der anderen, und eine war schlimmer als die andere. Nicht einmal drei Generationen nach Beginn der Schürfarbeiten wurde das Haus Urbish gänzlich ausgelöscht.

Und die Minenarbeiter? Viele verschwanden spurlos, und es wurde behauptet, daß sie den Schutz durch Vaelans Schlüssel (was auch immer das sein mochte) hinter sich gelassen hatten, um in den tieferen Gewölben der Mine nach noch größeren Schätzen zu suchen. Andere Arbeiter, so sagte man, verwandelten sich in Ungeheuer, grauenhafte Kreaturen, die noch heute die umliegenden Wälder durchstreifen.

Zuletzt gab man die Minen auf. Das Haus Urbish existierte nicht mehr.



ALTERTÜMLICHE TEMPEL UND ANDERE FLÜCHE



Noch heute geht die Mär, daß sich im Herzen der Urbish-Minen ein altertümlicher Priestertempel befindet, und daß dort die mit einem Fluch belegte Niedere Maske verborgen liegt. Auch sagt man, daß diese Stätte der Anbetung nur Teil einer großartigen Kultur des Altertums war, aus der der Drarakel hervorgegangen sei.



Niemand hat diese gefallene Stadt je gesehen - möglicherweise mit der Ausnahme von Scotia. Tatsächlich gehört die Behauptung von der Existenz dieser Stadt eher ins Reich der Gerüchte.

Obgleich in der Umgebung der Urbish-Minen stets seltsame Aktivitäten vor sich gingen, ist dieses gespenstische Treiben noch wesentlich dramatischer geworden, seit Scotia die Niedere Maske aus den Urbish-Höhlen stahl. Der magische Schutzwall, der die gefallene Stadt umgab, ist zerstört worden. Nun, da Scotia die Schranke durchbrochen hat, um die Niedere Maske an sich zu reißen, kann jeder hinein und alles mögliche herausholen.



DER DRARAKEL



er Drarakel dient den Völkern der "Lands" seit vielen Generationen als Orakel und Seher. Gegen einen häufig sehr hohen Preis gibt er dem Bittsteller wertvolle Ratschläge, ohne die jener nicht überleben oder in Frieden und Wohlstand leben könnte.

Dieses geheimnisvolle Wesen lebt unter dem Berg Margor, der an das Königreich Gladstone angrenzt. Die Höhlen unter diesem Berg sind voller Gefahren, düster, feucht, verschlungen und aller Wahrscheinlichkeit nach

mit giftigen Gasen angefüllt. Der Drarakel wird von einigen gefährlichen Ungeheuern bewacht, und die Höhlen sind außerdem mit Fallen ausgestattet, in denen schon so mancher Möchtegern-Höhlenforscher sein Ende fand.

Der Begriff "Drarakel" ist eine vulgäre Geschmacklosigkeit, die zeigt, wofür die sogenannten "Herrschenden Völker" diese uralte, ehrfurchtsgebietende Kreatur tatsächlich hielten: ein Drachen-Orakel. Daher ist es kein Wunder, daß der "Drarakel" für seine Bittsteller nichts als Verachtung übrig hat!

Die örtlichen Legenden besagen, daß er seine Prophezeiungen nur mit jenen teilt, die ihm große Schätze darbringen, obgleich er offensichtlich keine Verwendung für so üppige Reichtümer hat. Des Drarakels geheime Kenntnisse und seine große Weisheit haben, soweit bekannt ist, noch keinen Bittsteller im Zweifel gelassen.





Design Funhouse, London